

Досуг как средство формирования ценностного отношения к знанию у старших дошкольников

*Ермакова А.Г., воспитатель
муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения
города Тулуна «Детский сад комбинированного вида «Родничок»*

Досуг - это времяпровождение человека, свободное от его основной занятости; время, которым человек может распоряжаться самостоятельно по своему усмотрению. В досуговой деятельности человек восстанавливает свое психическое состояние через отдых, реализует потребность в физической активности, общается и развивается.

Специфика досуга в образовательной организации заключается в том, что педагоги обязательно планируют, какой полезной деятельностью занять свободное время детей, при этом стараются проводить его творчески и полезно для ребенка.

В детском саду досуги бывают разной направленности: спортивной (соревнования, эстафеты, турниры, зарницы); литературной (литературные гостиные, ярмарки, круизы, литературно-фольклорные праздники); музыкальной (музыкальные гостиные, праздники и развлечения, фестивали творчества и др.); театральной (игровые программы, игры-спектакли, зрелища).

Особую группу составляют досуги интеллектуальной направленности. Именно они являются одним из важных средств воспитания у дошкольников ценностного отношения к знанию, повышения познавательной активности детей, способной стимулировать процесс творчества и самореализации личности.

Такие досуги можно организовать в разных формах: квест, викторина, квиз, интеллектуальный марафон, фестиваль знаний и др.

Предлагаем опыт проведения квест-игры «В гости к Кубику - рубику» и интеллектуального марафона «Умники и умницы», в ходе которых старшие дошкольники, объединившись в команды, с удовольствием соревнуются между собой, выполняют различные задания интеллектуальной направленности, с пользой проводят время, играют и развиваются.

Сценарий квест - игры «В гости к Кубику – рубику»

Целевая аудитория: дети старшего дошкольного возраста.

Количество участников: 10 детей и 1 педагог.

Территория игры: игровая комната группы.

Сроки проведения: 30-40 минут.

Цель: формирование у воспитанников ценностного отношения к знаниям из области математики и конструирования.

Задачи:

- создавать условия для применения детьми знаний из области математики и конструирования в новых условиях - в условиях игры;
- закреплять умения конструировать по образцу, действовать по чертежу и словесной инструкции; решать конструктивно-технические задачи; отвечать на вопросы взрослого полными последовательными предложениями, давать развернутые ответы;
- воспитывать интерес к интеллектуальным играм;

- выявлять и поощрять интеллектуальный потенциал детей;
- воспитывать дружеские взаимоотношения, стремление оказать помощь другим.

Оборудование: лодка и карта-маршрут для организации путешествия, столы-«острова» для групповой работы детей; картинки-изображения героя-хозяина каждого «острова», кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, кубики Кубаро, игры настольные «Танграм» и «Колумбово яйцо», карточки–схемы, медальоны с изображением кубика-рубика и сундук с конфетами, музыкальное сопровождение.

Ход игры

1. Введение (организационный момент, легенда игры):

Открывается дверь, и в комнату к детям входит воспитатель в костюме героя (рубашка в клетку, брюки цветные, на голове венец с изображением кубика-рубика).



- Здравствуйте ребята, угадайте кто я? (ребята предлагают свои варианты)

Если затрудняются, можно загадать загадку

В стороне...в стране...иль в мире,

Кубик жил в одной квартире.

Шесть цветных сторон имел,

Из пластмассы, не ржавел.

Всеми гранями вращал,

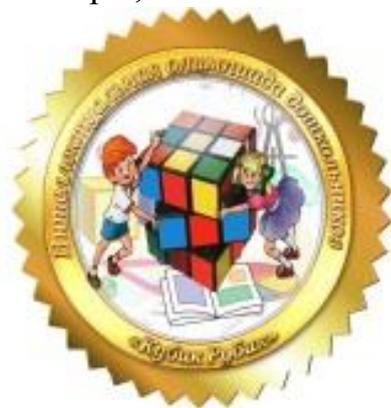
Загадку людям задавал.

- *Что это? (кубик-рубик)*

- Ребята, я – Кубик-рубик и пришел просить вас о помощи: живу я на морском архипелаге, состоящим из нескольких островов, плаваю с одного на другой, наслаждаюсь красотой природы; а все самое ценное, что есть у меня храню в своем сундуке, который запираю на ключ; однажды ко мне в гости приплыли друзья – веселые пираты; мы много дней играли с ними в разные игры, было весело и интересно; но когда пираты уехали, оставили после себя ужасный беспорядок; и что самое страшное - пропал ключ от сундука.

- Помогите мне найти ключ? (ребята конечно же откликаются на просьбу).

- Тогда скорее превращайтесь в помощников Кубика–рубика (педагог одевает на каждого ребенка медальоны с условным изображением кубика – рубика).



2. Основная часть:

- Предлагаю скорее отправиться в путешествие на острова. Но на чем мы можем добраться до них? (ребята предлагают разные средства передвижения, в том числе называют лодку)

На лодке? Замечательно! Лодка то у нас есть, но нет билетов.

-Чтобы получить билеты, вам предлагается выполнить задание.

Дидактическая игра «Сложи узор» (кубики Никитина)

Цель: закрепить умение выкладывать изображение из цветных кубиков, опираясь на схему.

Материал и оборудование: кубики Никитина, карточки – схемы.

Инструкция: ребята, вам предлагается выложить из кубиков изображение, которое вы видите на схеме (дети работают индивидуально, при затруднениях помогают друг другу).

Итог игры: Ну, вот, у каждого получился свой билет из кубиков. Теперь вы можете занять места в лодке.

- Все отправляемся в путешествие (ребята садятся в лодку, а Кубик – рубик рассказывает им о том, что архипелаг, на котором он живет, состоит из нескольких маленьких островов; ребятам нужно побывать на каждом из них и навести порядок; возможно, это поможет найти пропавший ключ от сундучка с ценностями Кубика-рубика; в путешествии по островам ребятам поможет карта)

- Давайте рассмотрим карту (на карте изображены несколько островов, каждый остров отмечен номером и изображением хозяина острова).

- Внимательно рассмотрите карту, где же он, наш первый остров?

- Дети определяют маршрут, ориентируясь на порядковые номера (1, 2, 3 и т.д.)

Сложен путь?

А ты на весла

Посильнее налегай.

Если хочешь новой жизни,

То трудись, не отдыхай.



1-й Остров «Смышлёных раков»

Дидактическая игра «Продолжи ряд» (блоки Дьенеша)

Цель: закрепить умение выкладывать блоки в ряд в соответствии с их условным обозначением по карточке - схеме.

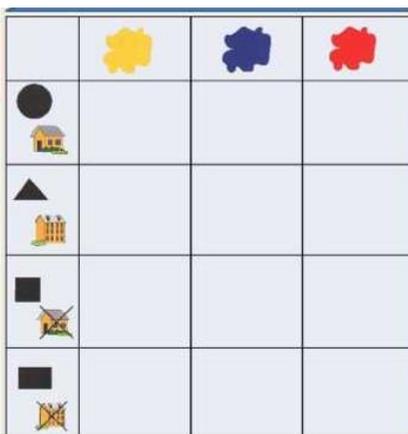
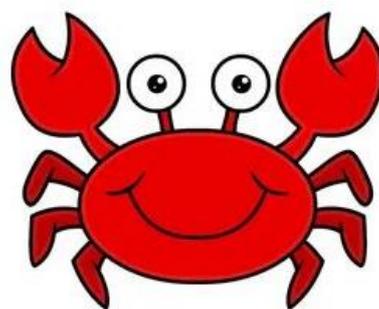
Материалы и оборудование: блоки Дьенеша, карточки-схемы.

Инструкция: на острове все блоки перепутаны, вам необходимо выложить последовательно ряд блоков, ориентируясь на схему. Дети работают индивидуально, при затруднении помогают друг другу.

Кубик-рубик:

Итог игры:

- Молодцы, ребята, за правильно выполненное задание получаете часть ключа (блок - квадрат синего цвета).



- Давайте взглянем на карту, где же наш следующий остров?

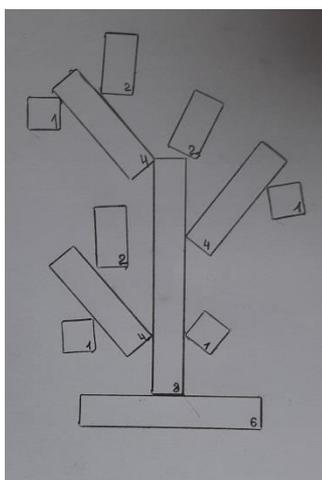
2-й Остров «Хитрого попугая»

Дидактическая игра «Выложи дерево» (палочки Кьюизенера).

Цель: закрепить умение соотносить цветную палочку с конкретным числом.

Материалы и оборудование: цветные палочки Кьюизенера, схемы.

Инструкция: на этом острове разбросаны цветные палочки Кьюизенера. Детям предлагается навести порядок - использовать палочки для дела - выложить изображение



дерева из палочек по схеме, в соответствии с рисунком. На рисунке место каждой палочки обозначено прямоугольником с цифрой. Каждая цифра соответствует палочке соответствующей длины. Дети должны соотнести размер палочек Кьюизенера с нужной цифрой и выложить соответствующий рисунок. Если есть затруднение, важно обратить внимание детей на то, что каждая часть дерева пронумерована (у ствола, у веток, у

листьев есть числа, они соответствуют конкретному цвету палочек, нужно выложить части дерева палочками соответствующих цветов).

Дети работают индивидуально, при затруднении помогают друг другу.

Итог: Кубик-рубик:

- Ну, вот молодцы, забирайте, ребята еще часть ключа (блок - прямоугольник желтого цвета).

- А, мы отправляемся дальше, и видим на карте следующий остров (остров называют дети, ориентируясь на картинку).

3-й Остров «Морского якоря»

Дидактическая игра «Исправь ошибку» (кубики Кубаро)

Цель: развивать инженерно-техническое мышление.

Материалы и оборудование: кубики Кубаро. Из кубиков построена дорожка для прокатывания шарика, но в дорожке преднамеренно пираты сделали ошибки.

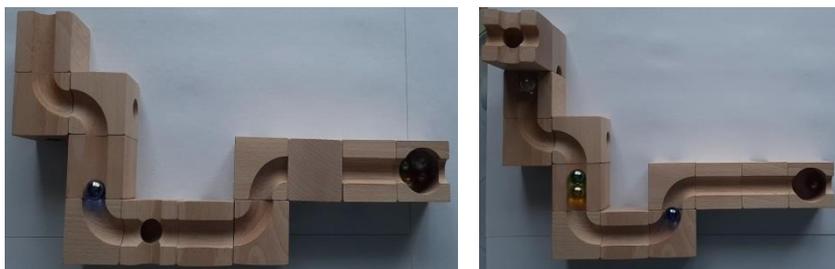


Инструкция:

Кубик-рубик: Ребята, на этом острове я хотел построить дорожку для шарика таким образом, чтобы шарик мог катиться из пункта А в пункт Б. Строил я, строил, пираты мне немного помогли, да сделали ошибки. Помогите их исправить так, чтобы



шарик мог катиться и не останавливаться (дети находят две ошибки в построенной дорожке, подбирают нужные кубики из предложенных, заменяют ошибочно установленные в дорожке так, чтобы шарик прокатился по пути из пункта А в пункт Б). Над заданием работает вся группа.



Итог игры: Молодцы, ребята, вы помогли мне исправить ошибки в постройке, теперь шарик может свободно катиться по дорожке. И за это

вы получаете еще часть ключа (прямоугольник синего цвета).

Отправляемся дальше. Посмотрите на карту и найдите следующий остров.

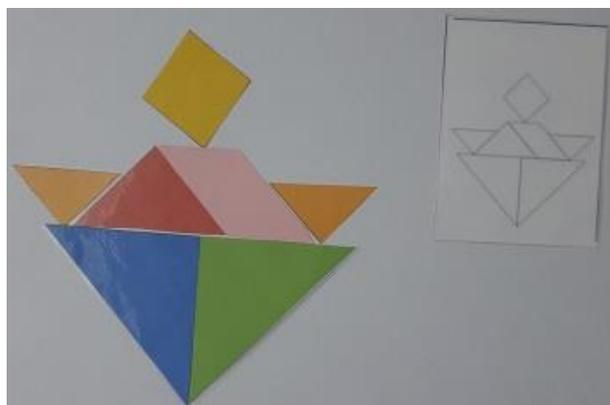
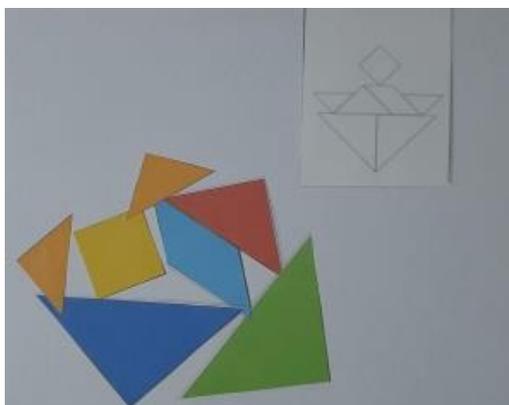
4-й Остров «Таинственных медуз»

Дидактическая игра «Танграм»

Цель: закрепить умение создавать плоскостное изображение из фигур на основе восприятия схемы.

Материалы и оборудование: набор геометрических фигур Танграма, схема.

Инструкция: на этом острове перепутались, перемешались цветные фигуры. Детям предлагается, используя набор геометрических фигур, составить по образцу картинку, подобрав нужные фигуры и разложив их



в нужном порядке.

Дети работают индивидуально, при затруднении помогают друг другу.

Итог игры:

- Молодцы, ребята, вы хорошо умеете выполнять задания, за это получаете часть ключа (круг синего цвета).

- Давайте посмотрим на карту, какой остров нас ждет впереди (дети называют остров).

5-й Остров «Доброго пеликана»

Дидактическая игра «Колумбово яйцо»

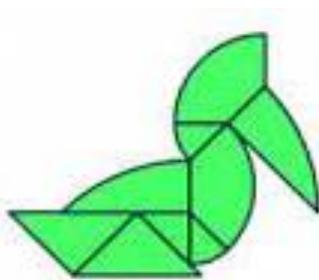
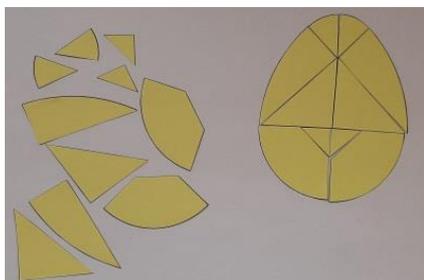
Цель: закрепить умение создавать целое из частей ориентируясь на схему-рисунок.

Материалы и оборудование: игра-набор «Колумбово



яйцо» на каждого ребенка, общая схема фигуры Пеликана.

Инструкция: и на этом острове фигуры разбросаны, только они все одного цвета. Из отдельных элементов Колумбово яйца необходимо выложить фигуру по схеме-рисунку.



Дети действуют индивидуально, при затруднении помогают друг другу.

Итог игры:

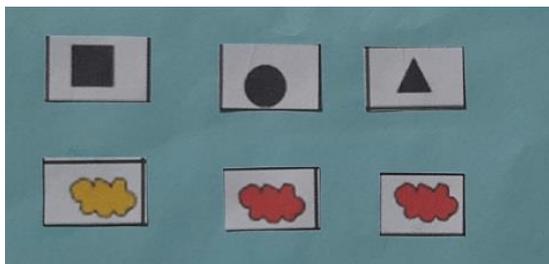
- Молодцы, ребята, опять вы справились с заданием и за это получаете последнюю часть ключа

(треугольник желтого цвета).

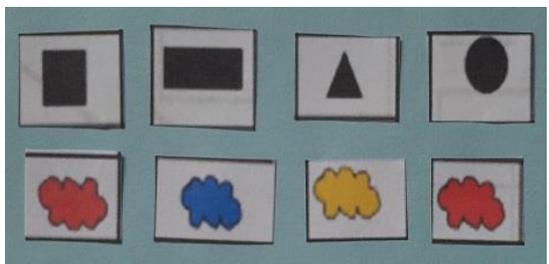
Порядок-то вы на островах навели. Все, что разбросали и разрушили пираты, вы восстановили. А где же сундук?

3. Заключительная часть:

- А вот и он. Да только сундук закрыт. Давайте соберем ключ и откроем его. В



помощь нам даны три схемы, но только одна поможет собрать ключ.



-Рассмотрите те части ключа, которые вы собрали во время путешествия по островам.

-Рассмотрите внимательно каждую схему для сборки ключа.

-Какой ключ вы можете собрать из тех блоков, которые у вас есть? По какой из трех схем? Соберите его.

Дети работают подгруппой, сообща.

Итог: Выложили ключ правильно. Сундук открылся. Дети заглядывают в него.

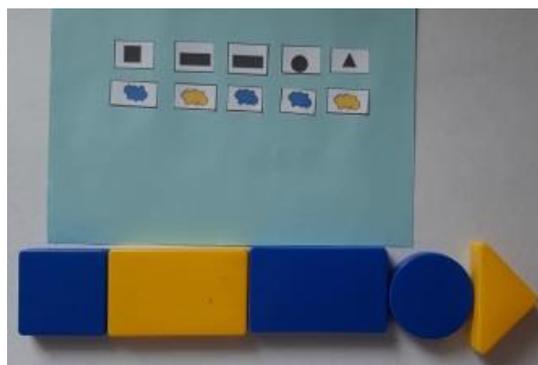


- Ура, там сладкое золотое угощение - конфеты-монетки.

- Молодцы, вы справились со всеми заданиями, навели порядок на островах Кубика-рубика, помогали друг другу.

- А теперь пришла пора вернуться в группу и насладиться чаем с конфетами.

Дети и Кубик-рубик рассаживаются в лодке:



Сложен путь?

А ты на весла

Посильнее налегай

Если хочешь новой жизни,

То трудись, не отдыхай.

Рефлексия (проводится в лодке).

Кубик-рубик:

- Ребята, где мы с вами побывали сегодня?
- Трудны или легки были для вас задания на островах?
- Что было легким? Что трудным?
- А что помогало вам справляться с заданиями? (знания и умения)
- Как же здорово, что ваши знания пригодились вам в путешествии, и вы смогли

помочь Кубику-рубику!

- А какое задание было самым интересным? Что больше всего вам понравилось в нашем путешествии? (обращаемся к каждому ребенку)

- Мне тоже было интересно путешествовать с вами!

Участники игры покидают лодку, рассаживаются за столами, готовятся пить чай. Прощаются с Кубиком-рубиком.

Сценарий интеллектуального марафона «Умники и умницы»

Целевая аудитория: дети старшего дошкольного возраста.

Количество участников: дети делятся на 2 команды по 7 человек, остальные воспитанники – болельщики, 1 педагог и 2-3 члена жюри из числа родителей.

Территория игры: игровая комната группы.

Время проведения: 40 минут.

Цель: формирование ценностного отношения к знаниям.

Задачи:

-создать условия для применения знаний в ситуации интеллектуального соревнования;

- закрепить знания о зиме, зимующих птицах, животных нашего края;
- совершенствовать умения плоскостного конструирования;
- развивать смекалку, сообразительность, находчивость;
- развивать дух соревновательности;
- способствовать развитию умений работать в команде;
- вызывать радостные переживания от совместной командной деятельности;
- воспитывать чувство товарищества, уважение к партнерам и соперникам.

Оборудование: столы, стулья, муз. сопровождение, карточки-схемы, картинки животных и птиц, палочки Кюизенера, игры «Колумбово яйцо» и «Танграм», картинки для игры «Так бывает или нет?», шапочки для команд: «Умники» и «Знайки», бланк для жюри: для оценивания команд, грамоты.

Подготовительная работа: рассматривание альбомов зимующих и перелетных птиц; описание животных и птиц по схеме; дидактические игры «Четвертый лишний», выполнение заданий на конструирование по карточкам-схемам; развешивание кормушек на участке и наблюдение за птицами; продуктивная деятельность - изготовление книжек-малышек о животных, птицах, явлениях природы; чтение художественной литературы о природе; просмотр мультфильмов о животных и птицах нашего леса, прослушивание голосов животных и птиц, отгадывание загадок.

Ход марафона

1. Организационный момент

(Звучит музыка входит ведущий, читает стихотворение)

Ведущий: *Сегодня мы проводим марафон,*

*Проверит наши знания он.
Как интересно много знать!
Друзьям своим умения показать!
К интеллектуальным конкурсам, готовы?
Вперед, друзья! К победам новым!*

Ведущий: Мы рады приветствовать вас, уважаемые участники нашего марафона «Умники и умницы». Сегодня мы собрались на необычную игру - соревнование ума, смекалки, находчивости и сообразительности.

Итак, поприветствуем команды дружными аплодисментами! Команда «Умники» (входит и садится на свое место под аплодисменты). Команда «Знай-ки» (входит и садится на свое место под аплодисменты).

Желаю вам весело и с пользой игру провести!

И в этом нам поможет справедливое и честное жюри.

Хочу представить вам наше жюри: это наши родители (каждого представляет педагог по имени и отчеству).

Жюри будет оценивать каждое задание. За правильно выполненные задания команда будет получать жетон. Игра состоит из 3 туров. В конце игры жюри объявит команду-победителя.

2. Основная часть

Ведущий: Участники готовы? Начинаем марафон. Сейчас команды представят свое приветствие.

| Команда «Умники» | Команда «Знай-ки» |
|--|---|
| <i>Мы умники, а это значит- Нас ждет успех и ждет удача! Вперед к победе – наш девиз, А кто слабее-берегись!</i> | <i>Мы сильные и смелые Ловкие, умелые Наш девиз: Не унывать! Все пройти и все узнать.</i> |

Ведущий: А, теперь начнем игру. Первый тур. Здесь участникам интеллектуального состязания нужно будет вспомнить то, что они знают о зимних явлениях природы.

1 тур: Приметы зимы

Задание 1. Название приметы зимы

Ведущий: задает вопрос, каждая команда по очереди отвечает. За правильный ответ получает жетон.

Какие приметы зимы вы знаете? Назовите их.

Каждая команда по очереди называет приметы зимы. Жюри и ведущий фиксируют правильные ответы.

Возможные ответы детей: На улице стало холодно. Реки покрылись льдом. Деревья покрыты инеем. Идет снег. На земле лежит снег. Люди носят теплую одежду. Наступили морозы. Метет метель, вьюга и т.п

Задание 2. Игра «Так бывает или нет?»

(Ведущий раздает каждой команде по картинке, а дети исправляют ошибки).

Ведущий: Надо рассмотреть картинки и найти ошибки-нелепицы.

Ребята в каждой команде рассматривают картинку, находят ошибки. Каждой команде предоставляется слово для ответа.

| Картинка №1 | Картинка №2 |
|---|---|
|  |  |
| Возможные ответы детей: | |
| <p>ошибки на картинке: лиственное дерево зимой не может быть зеленым; дождь зимой не идет; солнышко светит слишком ярко, такого зимой не бывает ярким; скворец сидит в скворечнике; люди не собирают грибы, подснежники не растут, река должна покрыться льдом и рыбу не увидишь, радуги зимой не бывает)</p> | <p>Ошибки на картинке: аист не зимует в нашем крае; мальчик не может кататься на роликах, да еще с плавательной трубкой на лице; мужчина не сможет сидеть в летней одежде на скамейке и читать газету – замерзнет; в клумбе зимой не растут цветы; лиственные деревья зимой не стоят зеленые и желтые; птицы не улетают на юг зимой; девочка не может в летней шляпе лепить снеговика; заяц зимой не может быть серым; фонтан зимой не работает).</p> |

Задание 3. «Собери картинку с явлением природы»

Инструкция: ребята, у вас на столах лежат части картинок, каждая команда должна собрать свою картинку и назвать изображённое явление природы.

| | |
|---|---|
|  |  |
| метель | иней |

Подведение итогов по первому туру!

2 тур: Жизнь животных зимой

Задание 1. Ответь правильно.

Инструкция: ведущий задает вопросы. Команды отвечают по очереди. За каждый правильный ответ, команда получает жетон. Если команда не знает или отвечает неправильно, вопрос переходит к другой команде.

| 1 команда «Умники» | 2 команда «Знай-ки» |
|--|--|
| 1.Самое крупное дикое животное в лесу? (Лось) | 1.Какие ноги у зайца длиннее передние или задние? (задние) |
| 2.Как называется дом волка? (логово) | 2.Где проводит зиму медведь? (в берлоге) |
| 3.Где прячется белка? (в дупле) | 3. Какое животное считается самым хитрым? (лиса) |
| 4.Добрый родственник волка, его называют «другом человека»? (собака) | 4. Животное с сотней колючек – это ... (еж) |

Задание 2. Дидактическая игра «Кто, где живет и чем питается?»

Инструкция: каждая команда получает набор карточек. Ребята должны вспомнить то, что они знают о животных и составить из карточек последовательность в следующем порядке: животное, его дом, чем оно питается. Затем педагог проверяет правильность выполнения задания и просит вслух объяснить, почему так выложена последовательность.

Лиса – нора - мыши;

Лось - лес – ветки деревьев, листья;

Белка – дупло - орехи;

Еж - в норе – грибы.

Задание 3. Дидактическая игра «Четвертый лишний»

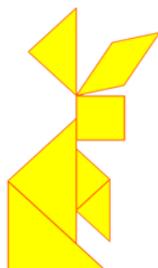
Инструкция: рассмотрите карточки и найдите лишнее животное. Обведите его в кружок. Объяснить свой выбор.

На картинку посмотри. Предмет лишний назови. И свой выбор объясни.

| Для первой команды | Для второй команды |
|---|--|
| Белка, собака , лиса, медведь; | Кошка , заяц, еж, кабан; |
| Лось, слон , барсук, волк; | Волк, жираф , медведь, заяц; |
| Зайчонок, ягненок , лисенок, волчонок; | Медвежонок, поросенок , лисенок, зайчонок |

За правильно сделанное задание получают жетон.

Задание 4. Игра-конструктор «Выложи животных» «Танграм»



Материалы: карточки-схемы животных, Танграм.

Инструкция: ведущий дает одной команде схему изображения лисы, а другой - зайца.

Команды должны собрать изображения животных. Чья команда правильно соберет своего животного и назовет его, получает жетон.

Подведение итогов по второму туру!

Ведущий: Сейчас я предлагаю вам, ребята, немного отдохнуть.

Динамическая пауза «Весело в лесу»

| | |
|--|---------------------------|
| Зайцы утром рано встали. Весело в лесу играли. | ходьба на месте |
| По дорожкам прыг-прыг-прыг! Кто к зарядке не привык? | прыжки на месте |
| Вот лиса идет по лесу | имитировать движение лисы |

| | |
|--|---|
| Кто там скачет, интересно? | пожимаем плечами |
| Чтоб ответить на вопрос, тянет лисонька свой нос. | повороты головы вправо-влево, руки на поясе |
| Но зайчата быстро скачут. Как же может быть иначе? Тренировки помогают! | прыжки на месте |
| И зайчата убегают | бег на месте |
| Вот голодная лиса | поднять голову, посмотреть вверх |
| Грустно смотрит в небеса | потягивать руки вверх |
| Тяжело вздыхает | глубокий вдох и выдох |
| Садится, отдыхает | сесть на корточки |

Ведущий, молодцы ребята, а мы переходим к третьему туру.

3 тур: «Жизнь птиц зимой»

Задание 1. Игра «Зимующие и перелетные птицы».

Инструкция: командам предлагается разделить картинки с изображением птиц на 2 группы: зимующие и перелетные (перелетных птиц разместить в круге с изображением солнца, а зимующих - в круге с изображением снежинки).

Изображения птиц: снегирь, скворец, синица воробей, грач, кукушка, дятел, ласточка, ворона, соловей.

За правильно выполненное задание команда получает жетон.

Задание 2. «Отгадай загадку»

Дети отгадывают загадки, подбирают к отгадке картинку с изображением птицы. Загадка загадывается каждой команде по очереди. За правильно отгаданную и правильно показанную на картинке птицу, дети получают жетон.

Эта птица никогда
Не строит для себя гнезда.
Соседкам яйца оставляет
И о птенчиках не вспоминает. (кукушка)

Прилетел к нам дворец
Серый в крапинку певец. (скворец)

Прилетает к нам с теплом,
Путь, проделав длинный,
Домик лепит под окном
Из травы и глины. (ласточка)

Встали братья на ходули,
Ищут корму по пути.
На бегу ли, на ходу ли-
Им с ходулей не сойти. (журавли)

Спиною зеленовата.
Животиком желтовата,
Черненькая шапочка
И полоса шарфика. (синица)

Черный жилет, красный берет,
Нос-как топор, хвост-как упор (дятел)

Красногрудый, чернокрылый,
Любит зернышки клевать,
С первым снегом на рябине
Он появится опять. (снегирь)

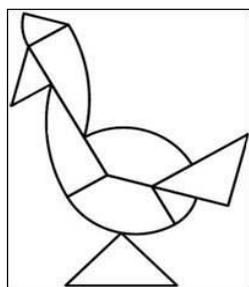
Эти маленькие пташки
В серых будничных рубашках
Все клюют, чем угощают,
Даже крохи подбирают.-
Чик-чирик, -езде свои,
Непоседы. (воробьи)

Это хищница болтлива, воровата, суетлива
Стрекотунья, белобока, а зовут ее (сорока)

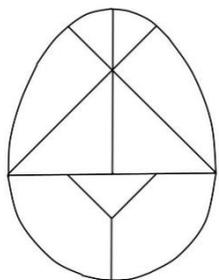
Это пернатая мадам, охотиться лишь по ночам.
Днем очень крепко спит она,
А зовут ее (сова).

Задание 3. Игра-конструктор «Выложи птицу» (Колумбово яйцо)

Материалы: игра-конструктор «Колумбово яйцо», карточки-схемы «Птицы»



Ход игры: воспитатель раздает схемы-птиц капитанам команды. Они, ориентируясь на карточку-схему, должны выложить изображение птицы. Жетон получит тот, кто справится быстрее.



3. Заключительная часть:

Подведение итогов.

Ведущий: ребята, закончился наш марафон. Все участники были активными, старались помогать своей команде, правильно выполняли задания, отвечали на вопросы.

Пока жюри подводит итоги, скажите, что больше всего вам понравилось в соревновании? Какие задания были трудными? Довольны ли вы своим участием в интеллектуальном соревновании? Ребята, вы молодцы! Справились с заданиями! Мне было интересно с вами играть.

Попросим жюри объявить результаты.....

Награждение команд: победители получают грамоты, проигравшие получают дипломы участников. Все дети получают в качестве поощрения раскраски.